

POLITIKO

JackpotRace um Politik, Geld und Macht

Werkgegenstand:

Ein Brettspiel mit Quiz, Lern-, Spannungs- u. Gewinnfunktionen.

Ziel des Spieles ist es, als Erster*, den Jackpot zu erreichen u. zu knacken, viele Stimmrechte und GoRas (Golddrands) anzuhäufen, sowie das höchste politische Amt zu erreichen. Ist der Jackpot geknackt, zählen alle Teilnehmer Ihre Kassenbestände (1 Titel zählt je Multiplikator, 2 Goras) und Bargeld GoRas ergeben den Kassenbestand). Der Akteur* mit dem größten Kassenbestand wird *, Präsident*, Kanzler*.(Regierungschef je nach Landesverfassung) Die Einnahmen können stark erhöht werden, in dem die Akteure* a. Stimmrechte kaufen, um dann je 4 Stimmrechte in eine höhere Politikhierarchie aufzusteigen und dann b. **multiplizierte Einnahmen aus den goldenen Spielfeldern** erzielen.

= alle Geschlechter. Alter: Stufe, 1 ab 11 Jahren, Stufe 2, 6-10 Jahre, mit angepassten Fortunakarten. Der Spielleiter kann auch Akteur* sein.

Zubehör: 1 Spielfeld mit Themamotiv auf der Spielfläche. 1 Würfel mit 1,2,3,4 als Zahl für vorwärts zu richtende Spielschritte und -1 und -2 für zurückführende Spielschritte. 2-8 Teilnehmer, (Akteur*)-8 und 8 Figuren 2 x rot, 2 x blau, 2 x grün, 2 x gelb, 2 x weiß, 1 x rosa, 1 x schwarz. 8 Akteur*Kassen mit je 7 Golddrands (GoRas). Jackpotbehälter mit einem Gewinn bestückt (Golddrands o. Kino-, Buchgutschein, Tafel Schokolade, 1 Fl. Obstsaft, je nach dem was Sponsoren so springen lassen) usw. Spielleiter*Kasse mit 30 Golddrands, 30 Stimmrechten, 16 Hierarchieplaketten mit Multiplikator. 20 Ereigniskarten, grün (E), 20 Quizkarten, blau, (Q), 20 Politikkarten, rot (F) 10 Umweltkarten, hellblau (u).

Regelwerk:

Der zweitälteste Teilnehmer wird Spielleiter verwaltet den Jackpot u. die Spielleiterkasse. entsprechende Plaketten (Parteilmitglied, Bürgermeister usw. an.

Jeder Akteur* erhält 1 oder 2 gleichfarbige (bei 1-4 Akteuren), ab 5 Akteuren erhält jeder Akteur nur eine Figur. 1 Kasse mit 7 GoRas und stellt die Figur(en) auf den Startpunkt gemäß seiner Startnummer. Die Figuren haben ab dort den Vornamen des Akteurs. Jeder Akteur kann (wenn mit 2 Figuren je Akteur gespielt wird) die Figur ziehen die er möchte, nur bei der Möglichkeit einen gegnerischen Akteur zu schlagen (er kommt bei Ziehen von einer oder beiden Figuren auf das gleiche Spielfeld auf dem schon ein Akteur steht, so **muss er diesen Zug ziehen** und den Gegener (oder mehrere Gegener) damit schlagen. Der oder die geschlagenen müssen nach Ihrer Wahl entweder **je 1 GoRa an den Akteur zahlen oder müssen zum Start zurück.**

Übersieht der Akteur den Zwangszug zum schlagen und andere Akteure zeigen dies vor Beginn der nächsten Aktion an, so muss der Akteur für den nicht ausgeführten Schlagzug 1 GoRa an den anderen Akteur zahlen. Melden gleichzeitig mehrer Akteure den Fehler an, so wird nur 1 GoRa fällig nach Losentscheid.

Jeder Teilnehmer ist beim Start ein normaler Bürger* (Akteur*). Der Akteur bewegt sich auf dem Spielfeld vor und zurück je nach Spiel (Würfelverlauf). Bei Rückwärtzügen gelten die Felder als neutral und sind ohne Aktionsauslösung.

Die Felder lösen je nach Farbe/Symbol unterschiedliche Aktionen aus. Bei Fragen und richtiger Antwort erhält der Akteur 1 GoRas. Bei Bußen, Beiträgen muss er entsprechende Zahlungen an die Kasse leisten oder erhält diese. Die Einsetzen seiner Akteure (seines Akteurs) zu optimaler GoRas erzielung wird durch seine Strategie maßgeblich beeinflusst.

Mit je 4 Goras kauft der Akteur* Stimmrechten und einen politischen Titel ein. Jede Verbesserung in der Hierarchie ist mit einem Multiplikator versehen. Z. B. nach Zahlung 4 GoRas an den Spielleiter* erhält er dafür 4 Stimmrechte und ist ein Parteimitglied geworden, erhält eine

entsprechende Plakette mit dem Vermerk des Multiplikators. Der Multiplikator bewirkt bei jeder Zahlung nach Erreichung des Goldfeldes, dass sich die Summe (1 Gr ?) um den Faktor des Multiplikators erhöht. Er kann nun weitere Stimmrechte erwerben und sich rangmäßig hoch kaufen. Die Stimmrechte sind begrenzt auf eine bestimmte Anzahl Einheiten. Es kann also nicht jeder Akteur* zu jeder Zeit noch Stimmrechte erhalten. Wenn diese vergeben sind, besteht kein Anspruch mehr auf Stimmrechte.

Multiplikatoren: Bürger, hellblau, Parteimitglied, grün x 2 (Stimmrechte), Orstsbeirat, rosa x 3 (4 Stimmrechte), Bürgermeister, blau x 4 (4Stimmrechte, Abgeordneter im Landtag MDL, orange x 5 (4 Stimmrechte), Abgeordneter im Bundestag MDB, rot x 6 (4 stimmrechte), Minister x 7 (4 Stimmrechte), Kanzler, Präsident x 8 (4 Stimmrechte). Die nächste Hierarchie ist immer zusätzlich zahlbar und die untere Hierarchieplakette an den Spielleiter zurück zugeben (unentgeltlich). Der Aktuer kann also nur 1 politische Position innehaben. also z.B. der MDL. Falls der Teilnehmer Geld benötigt, kann er Stimmrechte verkaufen, immer dann, wenn er am Spiel ist. Die Bank **darf nur für 4 Stimmen, 2 Goldrand zahlen.**

Bei einer Pleite (Kasse leer) scheidet der Akteur* aus dem Spielverlauf sofort aus.

In Arbeit: Updates

YACHTIKO
GALAXIKO
VALDIVIKO
TROPHYKO

Jackpot SailRace „ Around the Wolrd“
Jackpot WeltallRace „ Neue Schatz- u. Touristdestination“
Jackpot TiefseeRace „10.000 m tief, zu den Schätzen“
Jackpot HorseRace „ Schnappt Dir die Blue Trophy“

Natürlich mit thematisch angepassten Ereignis-u. Fachwissenskarten.

Copyright: Pitt Fischer Alexandrinenstr. 21 19055 Schwerin
+49 (0)152 347 771 67 11.04.2024